

Муниципальное
общеобразовательное
учреждение лицей №3
города Галича Костромской
области

157201 Костромская область,
г. Галич, ул. Школьная, д. 7

тел.: 8(49437) 2-20-25
факс: 8(49437) 2-12-13
e-mail: school3@mail.ru



Дата: 23.11.2023 год
Время: 13.30 – 14.40

Сценарий проведения сетевого мероприятия

Тема: «Математическая регата»

Формат сеанса – сетевая игра для учащихся 7 класса

Действие	Активная студия	Выступающий	Время
Открытие конференции			
Проверка связи, приветствие, представление аудиторий.	МОУ Лицей №3 г. Галич Костромской области	Залецкая Светлана Евгеньевна , заместитель директора, модератор проекта	13.30-13.32
I этап. Вступление			
Приветственное слово. Правила игры «Математическая регата» (3 мин.)	МОУ Лицей №3 г. Галич Костромской области	Шикалова Ольга Владимировна , учитель математики высшей квалификационной категории	13.32-13.35
II этап. Основная часть			
1 тур игры «Алгебраический» (10 мин.)	МОУ Лицей №3 г. Галич Костромской области Студии-участники	Шикалова Ольга Владимировна учитель математики Учащиеся студий-участников	13.35-13.45
Разбор заданий 1 тура	МОУ Лицей №3 г. Галич Костромской области	Шикалова Ольга Владимировна учитель математики	13.45-13.50
2 тур игры «Финансовая грамотность» (15 мин.)	МОУ Лицей №3 г. Галич Костромской области Студии-участники	Шикалова Ольга Владимировна учитель математики Учащиеся студий-участников	13.50-14.05
Разбор заданий 2 тура	МОУ Лицей №3 г. Галич Костромской области	Шикалова Ольга Владимировна учитель математики	14.05-14.10
3 тур игры «Логический» (10 мин.)	МОУ Лицей №3 г. Галич Костромской области Студии-участники	Шикалова Ольга Владимировна учитель математики Учащиеся студий-участников	14.10-14.20

Разбор заданий 3 тура	МОУ Лицей №3 г. Галич Костромской области	Шикалова Ольга Владимировна учитель математики	14.20-14.25
III этап. Выступление участников конференций			
	<i>Студии-команды</i>	<i>Представители команд, педагоги студий- участников сеанса</i>	14.25-14.35
Обмен мнениями, обратная связь. - Что было для вас сегодня самым интересным? - Где могут пригодиться полученные знания, умения? - Что было на игре самым сложным? - Какие умения у вас развивала эта игра? - Довольны ли вы своим участием в игре? - Что бы вы пожелали участникам и организаторам игры?	МОУ «Средняя школа №30» г. Ярославль	Наставники Вавилова Илона Валерьевна, учитель математики Охлопкова Елена Владимировна, учитель математики и информатики	
	МБОУ Чухломская СОШ имени А.А. Яковлева, Костромская область	Наставники Антипенкова Ольга Анатольевна, Иванова Людмила Александровна, учителя математики	
	МОУ СОШ №2 г. Галич Костромская обл.	Наставники Мамистова Ирина Павловна, Боровкова Елена Владимировна, учителя математики	
	МОУ СОШ №4 им. Ф.Н. Красовского г. Галич Костромская обл.	Наставники Мельникова Алевтина Алексеевна, Смирнова Ирина Николаевна, учителя математики	
	КОГОВУ «Лицей г. Советска» Кировская обл.	Наставник Урванцева Татьяна Николаевна, учитель математики	
	МБОУ «Гимназия №3» г. Шарья, Костромская обл. КОМАНДА №1	Наставник Новых Татьяна Анатольевна, учитель физики и математики	
	МБОУ «Гимназия №3» г. Шарья, Костромская обл. КОМАНДА №2	Наставник Ивкова Лидия Александровна, учитель математики	
	МАОУ «Лицей» г. Урюпинск Волгоградская обл.	Наставники Дудкина Ирина Константиновна, Клышкина Ольга Алексеевна, учителя математики	

	МОУ Лицей №3 г. Галич Костромская обл. КОМАНДА №1	Наставник Шикалова Ольга Владимировна, учитель математики	
	МОУ Лицей №3 г. Галич Костромская обл. КОМАНДА №2	Наставник Князева Ирина Викторовна, учитель математики	
Заключение			
Подведение итогов игры. Объявление победителей и призёров. Заключительное слово.	МОУ Лицей №3 г. Галич Костромской области	Воронова Мария Евгеньевна, учитель математики Залецкая Светлана Евгеньевна, заместитель директора, модератор проекта	14.35-14.40

Онлайн формы для ввода ответов во время игры «Математическая регата»

Вопрос 1.1.	https://forms.yandex.ru/u/6555899e2530c24bed4a98b2/
Вопрос 1.2.	https://forms.yandex.ru/u/6559f62a73cee74cf033f490/
Вопрос 1.3.	https://forms.yandex.ru/u/6559f6593e9d084c91343c9e/
Вопрос 2.1.	https://forms.yandex.ru/u/6559f696e010db4ec441626f/
Вопрос 2.2.	https://forms.yandex.ru/u/6559f70773cee74d1633f495/
Вопрос 2.3.	https://forms.yandex.ru/u/6559f73684227c4ed18069e0/
Вопрос 3.1.	https://forms.yandex.ru/u/6559f7b45056904f327db6bf/
Вопрос 3.2.	https://forms.yandex.ru/u/6559f83aeb61464f4ae4d270/
Вопрос 3.3.	https://forms.yandex.ru/u/6559f86c5056904f247db6d9/

Материалы и оборудование

Уважаемые участники мероприятия!

КОНФЕРЕНЦИЯ БУДЕТ ПРОХОДИТЬ НА ПЛАТФОРМЕ SBERJAZZ

1. Для участия в сетевом мероприятии Вам необходимо приготовить ноутбук с выходом в Интернет, видеокамеру.
2. Ссылки на онлайн формы для ввода ответов во время игры «Математическая регата» лучше сразу скачать на рабочий стол ноутбука.
3. Ссылка на сетевое мероприятие будет выслана в день проведения игры на электронную почту студии-участника, указанную в заявке.

Участники сетевого мероприятия

Участник	Роль на мероприятии
Ученики 7 класса (команда в составе 6 человек)	Участники сетевой игры
Учитель-наставник команды детей	Организатор работы команды в студии во время сетевого мероприятия – оказывает при необходимости техническую и организационную помощь.
Педагоги образовательной организации	В сетевом мероприятии могут принимать участие <u>любые педагоги</u> , которые наблюдают за ходом сетевого мероприятия и <u>проводят экспертизу</u> мероприятия в соответствии с разработанными критериями.

Результаты сетевого мероприятия

1. По результатам участия в игре участник-Ученик даёт обратную связь организаторам сетевого мероприятия в форме заполнения карты ученика (**Приложение 1**).
2. По результатам участия в сеансе участник-Педагог даёт обратную связь организаторам сетевого мероприятия в форме заполнения карты учителя (**Приложение 2**).
3. Все участники Команды награждаются Дипломом победителя или Дипломом призёра. Устанавливается следующая квота: 30% участников игры, набравшие наибольшее количество баллов, объявляются победителями, остальные 70% команд объявляются призёрами сетевой игры.
4. Педагог-наставник, подготовивший команду детей для участия в сетевом мероприятии, получает Благодарность организаторов сетевого мероприятия.
5. Педагог, подготовивший экспертную оценку сетевого мероприятия в соответствии с *Приложением 2*, награждается Благодарностью за экспертную деятельность в рамках проекта.
6. Педагог-организатор сеанса получает отзывы профессионального сообщества о представленном педагогическом опыте.

**БЛАГОДАРИМ ЗА ПОДКЛЮЧЕНИЕ
К НАШЕМУ СЕТЕВОМУ МЕРОПРИЯТИЮ!**

ПРИЛОЖЕНИЕ 1

КАРТА УЧЕНИКА – УЧАСТНИКА МЕРОПРИЯТИЯ

Уважаемые ребята!

Вам необходимо оценить себя как участника образовательного события (мероприятия), заполнив карту самооценки. Перед началом работы (до начала сеанса) просим Вас ознакомиться с картой (распечатать на каждого участника).

Указания по заполнению:

- оценка даётся в количественной и качественной форме;
- в количественной форме оценка даётся на отрезке от 0 до 10 с шагом в 1 балл, где «0» - отсутствие наличия компетенции, «10» - наибольшая выраженность компетенции; в результате максимальный балл по каждому виду компетенций составляет 10 баллов; максимальный результат – 50 баллов;
- качественная оценка предполагает ваш отзыв, в котором мы просим вас указать: насколько мероприятие соответствовало вашим ожиданиям, довольны ли вы своим участием, удовлетворены ли результатом с точки зрения развития ваших умений (ключевых компетенций); что бы вы хотели пожелать организаторам.

Тема: сетевая межрегиональная игра «Математическая регата» (7 класс)

Автор: МОУ Лицей №3 г. Галича Костромской области, кафедра математики и информатики (О.В. Шикалова, М.Е. Воронова, А.Ю. Канаева)

Инструкция: оцените себя, в какой степени развивались ваши умения (компетенции) во время участия в образовательном событии; обведите в кружок соответствующее число.

I. Количественная оценка

Вид компетенции	Содержание компетенции	Шкала самооценки
1. Коммуникативная компетенция	МОГУ высказать собственную точку зрения на заданную тему, готов к диалогу, взаимодействию с другими.	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
2. Информационно-исследовательская компетенция	ОТКРЫВАЮ новую информацию, исследую новый опыт деятельности, нахожу новое решение проблемы	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
3. Предметная компетенция	ПОЛУЧАЮ необходимые знания/умения, формулирую важные для себя выводы.	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
4. Ценностно-смысловая компетенция	НРАВИТСЯ участвовать в образовательном событии (мероприятии), готов использовать информацию в будущем	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
5. Рефлексивная компетенция	АНАЛИЗИРУЮ себя и других, нахожу в себе качества и умения, необходимые для освоения будущей профессии.	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

II. Качественная оценка (отзыв об участии в мероприятии)

РАССКАЖИТЕ О СЕБЕ

Фамилия, имя	
Регион, населённый пункт	
Школа	
Класс	

Фамилия, имя, отчество	
Должность	
Название организации	
Регион, населённый пункт	